



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - Uniceub  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO E DA SAÚDE - FACES

**RAFAEL DOTTO BIANCO**

**A SUBJETIVIDADE E O SIGNIFICADO DOS JOGOS  
PARA GAMERS**

**Brasília**

**2012**

**RAFAEL DOTTO BIANCO**

**A SUBJETIVIDADE E O SIGNIFICADO DOS JOGOS EM  
GAMERS**

Monografia apresentada como  
requisito para a conclusão do curso de  
Bacharelado em Psicologia pela  
Faculdade de Ciências da Educação e  
Saúde do Centro Universitário de  
Brasília – UniCEUB.

Orientador: Fernando Luís González

Rey

**Brasília**

**2012**

**RAFAEL DOTTO BIANCO**

# **A SUBJETIVIDADE E O SIGNIFICADO DOS JOGOS EM GAMERS**

Monografia apresentada como requisito  
para a conclusão do curso de Bacharelado  
em Psicologia pela Faculdade de Ciências  
da Educação e Saúde do Centro  
Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientador: Fernando Luís González Rey

Brasília, de dezembro de 2012.

**Banca Examinadora:**

---

Dr. Fernando Luis González Rey

Orientador

---

Dr. José Bizerril Neto

Examinador(a) 1

---

Dra Tatiana Lionço

Examinador(a) 2



*Dedico esta monografia aos meus amigos e amigas, mestres, companheiros de jornada e namorada. Estes permitiram inúmeras trocas de informações ao longo da caminhada, desvelando novos conhecimentos e fazendo com que velhas formas pudessem ser reconhecidas de novos jeitos.*

## **AGRADECIMENTO**

São inúmeras as pessoas, momentos e situações que devo ser grato, foram varias as ocasiões ao longo do curso em que tive a oportunidade de aprender, ressignificar, vivenciar e desestruturar a partir do caos.

Primeiramente gostaria de agradecer ao meu amigo, mestre e atual orientador Fernando Gonzalez Rey por ter aceitado este aluno rebelde e que em inúmeros momentos ao longo do curso se ausentou de aulas sem dar demasiadas explicações, mas que jamais deixou de trabalhar ou assumir seus erros, que aceitou trabalhar com um tema, relativamente, ousado e novo para a psicologia, assim como a oportunidade oferecida para que eu pude-se conhece-lo mais como pessoa e amigo, além dos vários momentos de reflexão dentro e fora de sala, por permitir e valorizar a autonomia de seus alunos e que pudéssemos trocar formas de trabalho.

Agradeço também a minha mentora Valeria Mori que em inúmeros momentos ajudou os alunos do Fernando e o próprio em sua ausência, ambos sempre muito carinhosos e humanitários, reconhecendo as limitações e capacidades dos seus alunos. Sou grato também pelos inúmeros puxões de orelhas dados a mim e pela oportunidade de ter sido minha orientadora em projeto de pesquisa, aceitando minhas falhas como aluno, profissional e pessoa.

Em segundo, agradeço a outros três mentores que tive dentro e fora do curso de Psicologia, Olavo Rigon, Mauricio Neubern e Cristina Loyola que me motivaram a continuar os estudos e pesquisas na área da psicologia e que em suas aulas, sempre compartilharam ótimas ideias e sugestões pós-hipnóticas, por assim dizer. Sempre me mostrando novas possibilidades e que “não há dor que dure para sempre, após a chuva, vem o sol (Milton Erickson)” para nos mostrar como nem toda tempestade traz efeitos

ruins quando se sabe navegar o barco em busca de novas fontes de saberes e a refletir sobre minhas atitudes perante a vida.

Sou grato também pelos inúmeros autores que citei em meu trabalho, me apoiaram quando precisei, tanto em forma de artigos lidos quanto na forma de comentários sobre o meu trabalho, em especial a Lynn Alves, Kao Tokio e alunos e professores da PUC-SP que serviram como motivadores para que eu continuasse as pesquisas nesse tema e que me mostraram que é possível articular aquilo que gostamos com outras coisas, no meu caso em especial consegui juntar vídeo games e psicologia, duas áreas de grande interesse.

Ratifico também o agradecimento aos professores e professoras Claudia May, Miriam May, Jose Bizerril, Rogerio Lopes, Eillen Flores, Morgana Queiroz, Luciana Campolina, Zoia Prestes, Ciomara Schneider, Cynthia Ciarallo, Alexandre Russo e Izane Medeiros pelas inúmeras formas de aprendizagem, pelas conversas formais e informais que ajudaram e ainda ajudam a formar este aluno como profissional e pessoa.

Agradeço aos meus poucos amigos de profissão e fora dela, que me mostraram novos caminhos e formas de pensar e me deram indicações de mídias (livros, jogos, artigos, etc) para refletir ao longo destes cinco anos e meios.

Agradeço especialmente a minha namorada, noiva, esposa e companheira Amanda por todos os puxões de orelha dados nestes 5 anos de curso, pelo apoio condicional e em alguns momentos, incondicional. Pelas vezes em que teve paciência em lidar com este ser humano teimoso, implicante e criativo.

Aos meus familiares que se dispuseram a sacrificar ou priorizar algumas escolhas em meu favor, por ter me ajudado a crescer e ter propiciado oportunidades para que isso ocorresse.

Se não fosse por todas essas pessoas citadas aqui e inúmeras outras que não citei, diretamente, tudo isto jamais teria acontecido, vocês são grande parte do que mobiliza, constrói, reforma e me mantém como pessoa, aluno, família e eterno sonhador.

"A vida é uma peça de teatro que não permite ensaios. Por isso, cante, chore, dance, ria e viva intensamente, antes que a cortina se feche e a peça termine sem aplausos."(Charles Chaplin)



**Resumo:**

As pessoas vêm mudando sua concepção sobre os jogos eletrônicos, hoje é possível encontrar pesquisas que buscam relacioná-los aos ambientes de saúde, educação e trabalho. Rompe-se com a primitiva ideia de serem estes artefatos de puro lazer, podendo ser entendidos também como formas de trabalho e geradores de sentidos e significados. Com base nessa informação, a presente pesquisa busca mostrar como as ações e reflexões do cotidiano se manifestam no jogo e como o processo inverso ocorre, de forma que se vê muitos jovens mudando suas ações, na medida em que se tornam mais críticos com os jogos. Percebendo a inserção dos jogos nos meios supra citados, a pesquisa busca também explorar como a psicologia pode se relacionar com os jogos eletrônicos, o que permitiria futuras pesquisas na área, tendo em vista que a maioria dos jogadores se encontram nas universidades, numa faixa etária entre 15 e 25 anos. Como poderá ser notado no decorrer desta pesquisa, percebeu-se que os jogos podem criar novas reflexões nos jovens, dependendo do motivo pelo qual eles jogam.

Palavras Chave – Subjetividade; Jogos Eletrônicos; Vídeo Games.

## **Abstract**

People are changing their conception of video games, today you can find studies that seek to relate them to the environments of health, education and work. Breaks up with the primitive idea of these artifacts are pure pleasure, can also be understood as forms of work and generating meanings. Based on this information, this research aims to show how the actions and reflections of everyday life manifest themselves in the game and how the reverse process occurs, so that one sees many young people changing their actions, as they become more critical with the games. Realizing the inclusion of games in the media mentioned above, the research also seeks to explore how psychology can relate to electronic games, which would allow future research in the area, considering that most players are in universities, in an age range between 15 and 25. As can be noticed in the course of this research, it was realized that games can create new thinking in young people, depending on the reason why they play.

**Keywords –** Subjectivity; Electronic Games; Video Games.

## **Sumário**

1 - INTRODUÇÃO .....	11
2 – OBJETIVOS .....	18
3 - FUNDAMENTAÇÃO TEORICA .....	19
4 - METODOLOGIA .....	27
4.1 - INSTRUMENTOS .....	27
4.2 – CENÁRIO DE PESQUISA .....	30
5 - PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE INFORMAÇÃO .....	31
6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	43
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	46
ANEXOS .....	51
ANEXO I – Modelo de Complementação de Frases.....	52
ANEXO II – Ficha de Anamnese .....	55
ANEXO III – Modelo de Complementação de Frases .....	58
ANEXO IV – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido .....	61

## 1 - INTRODUÇÃO

*“Se o Pac-Man tivesse nos afetado quando crianças, nós estaríamos andando em círculos em quartos escuros, mastigando pilulas, e ouvindo músicas repetitivas”.* **Marcus Brigstocke**

Por meio desta citação de Brigstocke, pode-se ver o quanto se acredita que os jogos eletrônicos, também conhecidos como vídeo games, possuem a capacidade de se relacionarem com nossa vida. Estudiosos, citados posteriormente neste trabalho, da temática dos jogos eletrônicos acreditavam, piamente, que eles não possuíam benefícios ou que seus malefícios superavam a carga positiva de ensinamentos que era possível de ser apreendida.

Nesta pesquisa, tentar-se-á mostrar como a mudança no desenvolvimento dos jogos eletrônicos, ao longo da história, teve e ainda tem impactos positivos para diversos setores da sociedade como educação, saúde e para o próprio cotidiano. A pesquisa terá um caráter qualitativo, em que se buscará, mediante entrevistas com um sujeito, mostrar a relevância que os jogos eletrônicos têm em sua vida e os pequenos usos desses jogos para melhorar as atividades cotidianas, assim como a importância que os jogos podem possuir no papel identitário do sujeito. O trabalho com uma pessoa pretende se constituir num primeiro momento de um modelo teórico que nos permita visualizar as dimensões subjetivas envolvidas nesta atividade.

Discute-se nessa pesquisa como a identidade é influenciada pelo jogo e pelos personagens dos jogos no processo jogador-jogo, assim como esses processos configuram-se em produções de sentido subjetivo. Na última década o conceito de vídeo games tem sofrido mudanças, visto que, atualmente, eles não são mais apenas para

crianças, transformando-se em um dos maiores mercados do mundo, superando inclusive os de cinema e música, em alguns momentos. Segundo Alves (2007), a maioria dos jogadores de hoje estão nas faculdades e universidades e trabalham, desmistificando, assim, a ideia de que os jogos são apenas para um público infantil. Os jogos, por si só, sofreram uma drástica mudança necessitando de novos tipos de pesquisas nas mais diversas áreas como educação e saúde.

Antigamente eram comuns pesquisas como as de Strasburger (1999) citado em Alves (2003), Anderson & Dill (2000), Ferguson (2007), Carnagey, Anderson & Bushman (2007) que buscavam relacionar os comportamentos considerados agressivos e suas relações com os jogos classificados como violentos e para maiores de idade, mas não entrarei em detalhes por não ser o foco principal desta pesquisa.

Hall (2000) discute em seu livro como a identidade tem variado em diferentes momentos históricos e como esse conceito não possui uma definição única e exclusiva podendo variar de interpretação ao se utilizar diferentes teorias. Relacionado a ideia de Hall (2000) aos jogos eletrônicos, vemos que, quando o jogador escolhe um jogo, ele pode vir a se identificar com um personagem ou gerar um sentido com base na identidade daquele avatar<sup>1</sup>, atribuindo para si algumas de suas características, gerando dessa forma uma nova identidade. Segundo Martín-Baró, citado em González Rey (2003).

*A identidade pessoal é, ao mesmo tempo, produto da sociedade e produto da ação do próprio indivíduo. Se chega a esta consequência como resultado da compreensão da pessoa humana como um ser de história: a identidade pessoal se forma na confluência de uma série de forças sociais que operam sobre*

---

<sup>1</sup> Refere-se ao personagem usado no jogo, termo normalmente usado em jogos de simulação.

*o indivíduo e diante das quais o indivíduo atua e se faz a si mesmo. Ao atuar, o indivíduo gera uma realidade e a conhece como tal, porém por sua vez a ação se torna possível pelas forças sociais que se renovam no indivíduo.. (p. 201).*

Para González Rey (2005), o sentido subjetivo é gerado a partir de um diálogo da subjetividade social e individual do sujeito, esta ideia tem como base uma teoria de cunho histórico-cultural, em que existe um espaço de articulação entre a subjetividade social e individual do sujeito, sem que uma neutralize ou exclua a outra, criando assim novos sentidos subjetivos. González Rey (2005, p. 201) ao tratar da subjetividade social ressalta que é “um sistema complexo que exhibe formas de organização igualmente complexas, ligadas aos diferentes espaços da vida social, dentro dos quais se articulam elementos de sentido procedentes de outros espaços sociais”. Essa assertiva será explicada mais adiante.

Nessa teoria a subjetividade não é tratada como sinônimo de psicológico, ela pode ser considerada uma representação da psique humana, que por meio da articulação do conjunto de categorias compõe a “Teoria da Subjetividade” (Martinez, 2005). Essa articulação e a forma de compreender cada categoria têm caráter plurideterminado e complexo (González Rey, 2003). De acordo com Morin (2000), a complexidade pode ser compreendida como incerta, irracional, desordenada, indivisível, contraditória, singular, recursiva e histórica.

Morin (2000) desenvolve a “Teoria da Complexidade”, que apresenta a subjetividade como um emaranhado de ações, sendo esta importante contribuição para a “Teoria da Subjetividade” de González Rey, permitindo a criação de alternativas, principalmente no que se refere ao contraditório, pois é como se “a desordem espreitasse a ordem, para que, em certos momentos, investisse sua ação sobre os

padrões estabelecidos, levando tal organização a novas formas de interagir com o mundo e consigo mesma” (Neubern, 2005, p. 66). Assim, González Rey elucida:

O caráter complexo da subjetividade permite transcender às representações estático-descritivas da psique e mostra a sua representação como sistema que exige a criação de um referente teórico, epistemológico e metodológico distinto. (GONZÁLEZ REY, 2005, p.37).

E dá sequência:

A subjetividade é um sistema versátil e complexo, com infinitos desdobramentos imprevisíveis, que surgem como resultado da diversidade infinita da experiência, não somente daquela diretamente vivenciada, como de suas consequências, e de outras que, indiretamente, podem passar a ter um peso central em um processo de subjetivação. (GONZÁLEZ REY, 2007, p.69).

Dessa forma, existem diversos aspectos que influenciam essa constante mudança da estrutura psíquica e que constituem a dimensão subjetiva do sujeito, dentre eles está o individual, a história do próprio sujeito, que é composta de forma única, devido à existência do caráter singular. Em contrapartida há a perspectiva social e cultural, que é considerada dentro de uma significação e de um sentido existente pelo sujeito. Assim a subjetividade se constitui a nível individual e social, mas não em seu caráter dicotômico, e sim dialético, sendo que um constitui e é constituído pelo outro reciprocamente, sem haver consideração do aspecto valorativo, no sentido de privilegiar um em detrimento do outro (Bock, 2005; González Rey, 2003).

Com isso, a subjetividade social se estabelece em uma conjuntura de flexibilidade e maleabilidade de forma a interligar as formas atuais e históricas de subjetivação geradas nos contextos sociais de atuação do indivíduo, aparecendo, então, na subjetividade individual. Esta é constituída de personalidade e do sujeito, sendo que, no curso incoerente de seu desenvolvimento, esses aspectos se integram entre si e se “exprimem em uma relação na qual um supõe ao outro, um é momento constituinte do outro e que, por sua vez, está constituído pelo outro, sem que isto implique diluir um no outro” (González Rey, 2003, pg. 241).

A subjetividade individual é representada e constituída pelo sujeito, mas ocorre a nível individual e social, onde o sujeito é produtor de alternativas. É um sujeito ativo, assumindo posições próprias nos diversos contextos sociais, pelo pensar e atuar, ou seja, há uma atuação reflexiva e autônoma (Bock, 2005; González Rey, 2004). Nesse sentido, é possível concluir que a categoria sujeito somente se assegura com a presença de características culturais e sociais (Touraine, 2006).

O sujeito é produtor de sentidos subjetivos, categoria esta que sustenta a subjetividade conceituada por González Rey e permite sua visualização de forma complexa. Com isso, possibilita-se o subterfúgio de qualquer racionalidade (Martinez, 2005; González Rey, 2007), pois com a complexidade não há reducionismo, ela legitima a singularidade e permite o compreender o indivíduo de forma não linear, mas como um emaranhado de ações.

As emoções são componentes essenciais na constituição da categoria sentido subjetivo, bem como o simbólico (González Rey 2003, 2004). Esses elementos evocam um ao outro mutuamente de forma que pode-se considerá-los em mesma condição de importância, não havendo relação causal, gerando diversos desdobramentos que conduzem a novas configurações de sentido subjetivo, produzidas no espaço simbólico



(González Rey 2003, 2004). A partir dos processos simbólicos e emocionais, ocorre a produção dos sentidos subjetivos que se configuram em diversas relações e rupturas. Esses sentidos se constituem de forma histórica e cultural, estando em constante movimento, sendo o simbólico e o emocional constituídos inseparavelmente, dessa forma há a composição do sentido subjetivo.

Por fim, essa teoria visa, necessariamente, à constante acessibilidade de novas formas de produção teórica. Não tende, portanto, à extinção do ato de produzir conhecimento, mas, sobretudo, ao posicionamento crítico. Com isso, evita-se a reprodução da Teoria de forma doutrinária, possibilitando que não ocorra a “morte da teoria” (Neubern, 2005, p. 72).

Com base nisso, vemos que, hoje em dia, existem pesquisas que começam a levar em consideração o contexto histórico do jogo e a história de vida do jogador, assim como pesquisas que buscam demonstrar os benefícios dos jogos eletrônicos. Alves (2004, 2006 e 2007) na área de educação e saúde, Fava (2008) e Torres e Zagalo (2007) e fisioterapia pela FISIOGAMES<sup>2</sup>. Hoje, em uma breve pesquisa no Portal de Teses e dissertações da CAPES e nos Grupos de Trabalhos dos dois mais importantes eventos brasileiros acadêmicos<sup>3</sup> na área de games, percebemos essas discussões e outras sobre a participação dos jogos eletrônicos em meio acadêmico. Os jogadores relatam que os jogos, algumas vezes, geram uma sensação de relaxamento em situações de *stress* criando um espaço de catarse onde os jogadores podem extravasar suas raivas, mágoas ou podem produzir sentidos e reflexões com base no que é abordado no tema do jogo. Os jogos eletrônicos também devem ser vistos por seus diversos aspectos como o

---

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://www.fisiogames.com.br/fisiosite/>> . Acesso em: 15 março 2010.

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://www.sbgames.org>>. Acesso em: 18 março 2010); e  
<<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br>>. Acesso em: 18 março 2010.

desenvolvimento de habilidades até a geração de uma reflexão crítica a respeito de princípios e ideias geradas por alguns jogos e como os jogadores os interpretam.

## **2 – OBJETIVOS**

### **Objetivo Geral.**

Analisar as diferentes produções de sentido subjetivo que se organizam a partir da interação com jogos eletrônicos.

### **Objetivos Específicos.**

- Interpretar como os jogos eletrônicos podem influenciar nos processos subjetivos de uma pessoa, contribuindo para o entendimento desta nova tecnologia na sociedade moderna.
- Compreender como os processos de sentidos subjetivos podem influenciar na formação da identidade do sujeito no jogo e sua relevância na vida pessoal.

### **3 - FUNDAMENTAÇÃO TEORICA**

Para Huizinga (2001), o jogo, de forma lúdica, apresenta três características: 1) O jogo é livre, constitui-se em uma atividade voluntária, jamais vista como atividade imposta ou obrigatória; 2) O jogo não representa vida real, pode funcionar como escape da vida cotidiana para um mundo imaginário ou paralelo ao real; 3) O jogo pode criar ordem e ele próprio ser ordem, ou seja, toda potência intrínseca está na ordem do devir dos jogadores.

Tratando-se de jogos eletrônicos ou vídeo games, podemos dizer que estes possuem papel de inserção nas comunidades virtuais que, segundo Alves (2007), denotam características muito peculiares, uma delas é o sentimento de pertença de cada sujeito na dinâmica. Há uma solidariedade e uma cooperação intensas, existem códigos de ética entre os participantes e a essência da comunidade é: todo sujeito que participa colabora para uma finalidade comum, isto é, ampliar as possibilidades de interface com o outro. Estas comunidades possuem em seu espaço lócus de aprendizagem que giram em torno de reflexões sobre temas abordados dentro do jogo e que podem vir a ser abordados para a realidade da sociedade. Nesses espaços, alguns jogadores discutem os valores transmitidos pelos jogos, em relação com aqueles que são passados pela sociedade. Por serem estes valores abordados de acordo com a temática do jogo, são bastante variáveis, indo desde uma relação de companheirismo, amizade, solidão até terrorismo, guerra ou preconceito.

Diante de tais valores gerados pelos jogos, podemos ver que a identidade do sujeito é modificada mediante sua interpretação. Em determinados jogos, o jogador “veste” uma identidade e a “descarta” após terminar o jogo, podendo, igualmente, manter alguns aspectos que lhe foram importantes. Essa constatação contradiz a

afirmação de Bauman (2005, p. 96), pois, segundo o autor, “as identidades são para usar e exibir, não para armazenar e manter”.

González Rey (2005) diz que o fenômeno da identidade é um tema de grande importância na complexa relação do individual com o social, sendo este um dos processos de produção de sentido subjetivo. Este sentido define-se, segundo González Rey (2005), por uma configuração que surge a partir da subjetividade individual e social, ambos se organizam em formas complexas e não lineares, ou seja, não possuem caráter universalista ou dicotômico, assim como, um não exclui o outro, eles, pelo contrário, geram um diálogo entre si. Uma configuração em que a identidade “corresponde àquela produção de sentidos subjetivos que se associa ao ‘eu sou’ e ao ‘nós somos’, na qual nós podemos encontrar múltiplas formas diferentes”. Para Gonzáles Rey, é muito importante, para os processos subjetivos, que a nossa identidade seja capaz de se desenvolver em diferentes contextos.

Hall (2000), ao citar Laclau, define o sujeito, na modernidade tardia, como se esse fosse formado por várias identidades que seriam como variadas “posições de sujeito” sendo atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais. A ideia de Bauman (2001) de identidade é similar e está relacionada com o que o autor define com identidade líquida. O autor define a modernidade líquida, como sendo volátil, ou seja, as relações humanas não são mais tangíveis e a vida em conjunto, familiar, de casais, de grupos de amigos e assim por diante, perde consistência e estabilidade. O autor prefere o termo “modernidade líquida” à pós-modernidade devido “a extraordinária mobilidade dos fluídos é o que associamos com a ideia de ‘leveza’” (p. 8), o que ilustra o efeito dessa modernidade. O “pertencimento” está relacionado com a identidade já que para participar e adotar a identidade do grupo, o sujeito precisa pertencer a ele.

O que Bauman (2001) discute na modernidade líquida é que o “pertencimento” e

a “identidade” não têm a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, sendo que as decisões tomadas pelo próprio indivíduo, os caminhos percorridos, a maneira como age – e a determinação de se manter firme a tudo isso – são fatores cruciais tanto para o “pertencimento” quanto para a “identidade”. Savi e Ulbricht (2008), ao citarem Hsiao (2007), propõem que o sujeito passa a vivenciar os dilemas gerados pelo jogo eletrônico e com isso o jogador acaba assimilando tais conteúdos com os de sua realidade, gerando novas reflexões sobre o cotidiano do sujeito.

Pode-se citar, como exemplo de jogo em que a identidade assumida pelo jogador tem um importante impacto para a sua reflexão e sua subjetividade, o jogo *3rd World Farmer*<sup>4</sup> no qual o jogador tem como objetivo manter a sua família viva ao mesmo tempo em que gerencia sua fazenda, que se encontra em meio a uma área de conflito e pobreza na África. Ao longo do jogo surgem alguns obstáculos para atrapalhar a plantação do jogador, tais como condições climáticas, sociais, econômicas. Segundo o criador do jogo, o sujeito é levado a condições injustas propositalmente, visando, dessa forma, fazê-lo vivenciar situações de injustiça, ao invés de apenas fazê-lo ouvir sobre tais situações. Tal jogo pode ser usado em salas de aula, para que o sujeito reflita e discuta sobre o que vivenciou diante do jogo e como isso gera um significado para si. Os jogos também permitem que o jogador adquira novos conhecimentos sobre outras culturas, possibilitando também o sentimento de viver em situações de precariedade em determinados tipos de contextos, visando assim o favorecimento ou não para a produção

---

<sup>4</sup>Disponível em:

<http://socialimpactgames.com/modules.php?op=modload&name=news&file=article&sid=279&mode=thread&order=1&thold=0>>. Acesso em: 18 março 2010. .

de significados, mas também para gerar uma emocionalidade favorecedora de sentidos subjetivos.

Outro exemplo de jogo, que coloca o sujeito em situação de reflexão e vivência, é *Escape from Diab*<sup>5</sup>, que possui como objetivo a prevenção e reflexão sobre a obesidade infantil e a diabetes, buscando a atenção das crianças para a importância de uma alimentação saudável e a prática de atividades físicas.

Existe também o *Re-mission*<sup>6</sup>, que elabora questões sobre o câncer, um jogo informativo que busca esclarecer os diferentes tipos de tratamento, como eles funcionam e a sua importância. Neste jogo o sujeito é colocado na visão de um nanorobô injetado nos corpos dos pacientes, devendo lutar contra as infecções celulares do câncer.

Existe, igualmente, a série *Trauma Team*<sup>7</sup> que também se refere ao ambiente de saúde. Ela coloca o sujeito na pele de seis tipos de profissionais que trabalham em um hospital, dentre eles, cirurgião, ortopedista, endoscopista, diagnóstico, primeiros socorros e uma investigadora criminal forense. Cada especialidade possui sua própria história e suas próprias habilidades, a partir da escolha do personagem o jogador passa a vivenciar a identidade escolhida, assim como seus dilemas.

Sperotto (2008) trás duas ideias com relação aos sujeitos presentes na cultura cibernética, primeiro é a ideia de sujeitos “nativos digitais” que possuem uma enorme plasticidade psicomotora e cognitiva. O outro grupo se refere aos “imigrantes digitais” que não estão envolvidos na cibercultura de forma direta, mas que foram migrando de

---

<sup>5</sup>Disponível em: <<http://www.archimageonline.com/diab.cfm>>. Acesso em 25 março 2010.

<sup>6</sup>Disponível em: <<http://www.re-mission.net>>. Acesso em 7 abr. 2010.

<sup>7</sup>Disponível em: <<http://www.atlus.com/traumateam>>. Acesso em 18 abr. 2010.

um tipo de cultura para o outro. Os nativos digitais percebem o mundo virtual como uma extensão do mundo real, onde conseguem interagir em múltiplas facetas enquanto trabalham nos computadores, eles também possuem sua própria linguagem, repleta de sentidos e significados. Os nativos possuem uma forma de construção diferente dos imigrantes, sendo estes últimos adeptos de uma forma mais linear (começo, meio e fim).

Os jogos eletrônicos, segundo Sperotto, funcionam como uma forma de sensibilizar o jogador em suas habilidades de percepção e enfrentamento estratégico para superar as dificuldades do jogo e assim reenquadrá-las, a seu modo, no cotidiano. Sperotto (2008), ao citar Deleuze, diz que os jogos eletrônicos possuem um incessante processo de atualização que acaba tornando diferentes no modo de ser, no modo como poderíamos ser, na forma como seríamos, entre outras possibilidades existentes, afirmando que nosso processo de subjetivação sempre está ocorrendo baseado em nossas experiências ou vivências, e dos movimentos interativos que produzem tais configurações subjetivas. Os jogos eletrônicos são construídos em cima de narrativas ficcionais (fantasiosas), mas que, ainda assim, possuem retoques de uma realidade existente tanto para o sujeito nativo quanto para o sujeito imigrante da cibercultura.

Com base nisso, percebe-se que os jogos eletrônicos, mesmo sendo construídos com uma narrativa ficcional, *a priori*, possuem como embasamento uma narrativa real a qual representa sentidos e significados que serão produzidos de acordo com a relação do sujeito-jogador e suas configurações subjetivas sociais e singulares. Esta narrativa ficcional possui inúmeras experiências que podem ser vividas de forma única por cada sujeito. Sendo assim, os sujeitos acabam vivenciando processos identitários de acordo com suas próprias vivências, como apontam Ribeiro e Falcão (2009), os jogadores sofrem um processo identitário sociorrepresentativo que acaba modificando, por meio da interação sujeito-jogo, os comportamentos e representações do jogador.



Ribeiro e Falcão (2009) afirmam que:

*Assim, alguns usuários poderiam vivenciar tão intensamente as identidades virtuais de modo que as respectivas características poderiam ser gradativamente incorporadas à sua maneira habitual de ser no 'mundo real', 'fora do círculo mágico' (YEE, 2007, p. 9).*

Partindo desse ponto, vê-se que o processo identitário não é formado linear ou causalmente, mas está inserido num processo relacional, dialógico. Os ambientes virtuais tais como, salas de chat, jogos eletrônicos são capacitadores ou facilitadores para a formação de uma personalidade que sempre está em processo a partir de novos sentidos e significados. Salen e Zimmerman (2006), citados em Sato (2007), colocam em cheque a ideia de que o jogo é constituído de uma representação cultural na qual ele é jogado, refletindo assim valores e conceitos de uma sociedade. Baseando-se nas contribuições de Sato, nota-se que os jogos, desde o seu surgimento por volta dos anos 70 e 80, não possuíam tantos elementos culturais quanto os da atualidade, ou seja, hoje os jogos estão condensados de valores, experiências, devido às novas tecnologias que nos fazem ter uma percepção visual e auditiva muito mais próxima das reais do que antigamente, quando se via apenas dois retângulos e um quadrado indo de um lado ao outro da tela (*Pong*<sup>8</sup>). Os próprios jogos e o formato em que eles são produzidos podem favorecer, ou não, o processo de imersão identitária do jogo.

Atualmente, alguns jogos trazem esta ideia, pois, vão sendo criados a partir das ações do jogador, tanto com respostas verbais (diálogo entre personagens no jogo) quanto não verbais (atitude dos personagens, por exemplo, a escolha entre uma atitude boa ou ruim). Um processo que ajuda na imersão da identidade é a liberdade oferecida

---

<sup>8</sup>Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Pong>>.

pelo jogo, esta autonomia e sentimento de poder pelos quais o jogador se sente realizado e, até mesmo, percebe-se dono daquele mundo ou simplesmente percebe que seu papel naquele mundo ocasionará mudanças ajudam a manter o jogador ativo no jogo, buscando ler todos os diálogos e entender os contextos antes de elaborar qualquer resposta no jogo.

Jogos que possuem essa dinâmica mais “liberal”, por assim dizer, acabam trazendo melhor os aspectos cotidianos da identidade do sujeito. Sales e Zimmerman, citados em Ribeiro e Falcão (2009), questionam a proposição de Huizinga (1950) quanto à ideia de “círculo mágico” que pode ser explicada como:

*Um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um começo e fim, mas sem começo e fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço limitado e sem limite ao mesmo tempo. Resumindo, um espaço finito, com possibilidades infinitas* (Ribeiro e Falcão, 2009, p. 2).

Vê-se, com base na ideia do “círculo mágico”, que o jogo, mesmo possuindo começo, meio e fim, como qualquer outra história, é dotado de sentidos e significados de tal forma que para cada sujeito e para cada vez que é jogado ter-se-á a possibilidade de ressignificação de uma emoção, assim como a de configurar novos sentidos utilizando-se de conhecimentos prévios.

Um exemplo de jogos que conseguem romper com a dicotomia entre realidade e virtualidade são os MMORPGs<sup>9</sup> (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), que

---

<sup>9</sup>Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Massively\\_multiplayer\\_online\\_role-playing\\_game](http://pt.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game)> ou <<http://www.mmorpg.com/index.cfm>>.

hoje são reconhecidos e bem divulgados pela sociedade. Neste tipo de jogo, cria-se o personagem a partir de algumas características reais ou fantasiosas únicas do jogador e, a partir disso, ele passa a interagir dentro de uma sociedade virtual podendo, de acordo com a dinâmica do jogo, lutar lado a lado com outros jogadores ou até mesmo lutar sozinho.

Os MMORPGs são capazes de desenvolver ou potencializar habilidades, dessa forma, não servem só como jogos de entretenimento, funcionam também como ferramentas para aquisição e desenvolvimento de habilidades. Como exemplo pode-se citar o *Second Life*<sup>10</sup> utilizado para a aquisição de habilidades em contexto imobiliário. Também temos jogos que propiciam novas técnicas de trabalho como, por exemplo, *Diner Dash*<sup>11</sup> que apresenta um ambiente de lanchonete ou restaurante (dependendo da versão do jogo) em que o jogador precisa controlar o atendimento aos clientes evitando perde-los.

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.secondlife.com/>>.

<sup>11</sup> Disponível em: <[www.playfirst.com/game/dinerdash](http://www.playfirst.com/game/dinerdash)>.

## **4 - METODOLOGIA**

A pesquisa terá caráter qualitativo utilizando como base a Epistemologia Qualitativa de González Rey (2005), a qual possui três pressupostos: o caráter construtivo-interpretativo do conhecimento; a legitimidade da singularidade na construção de conhecimento e o caráter da comunicação.

A pesquisa qualitativa, na visão de González Rey (2005), deve levar em consideração o indivíduo e suas particularidades. Sendo assim, a pesquisa deve ser desenvolvida por meio do diálogo entre o pesquisador e o sujeito, dando a este oportunidade de expressar sua complexidade a partir da sua própria produção de sentido subjetivo. A principal característica da epistemologia qualitativa é a construção do conhecimento em processo construtivo-interpretativo pelo qual pesquisador e sujeito se relacionam ativamente para produção teórica (González Rey, 2001, 2005; Minayo, 1993).

Relacionando-se com essa visão, Bechhofer (1974) discute que o processo de pesquisa não representa uma clara sequência de procedimentos fragmentados que seguem um padrão, mas uma desordenada e complexa interação entre os mundos conceitual e empírico, em que a dedução e a indução ocorrem ao mesmo tempo.

Considerando a comunicação um princípio epistemológico, González Rey leva ao repensar do espaço social da pesquisa e seu significado para a qualidade da informação produzida.

### **4.1 - INSTRUMENTOS**

Os instrumentos representam “o meio pelo qual vamos provocar a expressão do outro sujeito” (González Rey, 2005, pg. 43), definindo-se por todo recurso ou circunstância que permite a expressão do outro no contexto de relação que caracteriza a pesquisa.

Os instrumentos escolhidos para esse projeto foram: dinâmicas conversacionais e completamento de frases.

As entrevistas propostas para o projeto baseiam-se na dinâmica conversacional, onde o instrumento se mostra sensível à necessidade de expressão do sujeito. Como diria Kvale (1996, p.11), “os sujeitos não só respondem perguntas preparadas por um perito, mas formulam em um diálogo suas próprias concepções sobre seu mundo vivido. A sensibilidade da entrevista e sua aproximação ao mundo vivido do sujeito podem conduzir a um conhecimento a ser usado para melhorar a condição humana”.

No contexto dessas conversações, é possível estabelecer um vínculo entre participantes e pesquisador, com objetivo de obter um maior envolvimento do participante (González Rey, 2005). Outro ponto importante a ser salientado é que o rumo da entrevista não está centrado no pesquisado, mas sim no processo de comunicação que ocorre entre pesquisador e pesquisado. O diálogo dentro desse espaço toma formas completamente diferentes de uma entrevista estruturada, de modo a permitir ao pesquisador transitar entre os assuntos gerais onde o participante expressará suas opiniões, reflexões e questionamentos. Tudo isso em consonância com suas próprias necessidades, já que, no presente enfoque metodológico, o participante da pesquisa também é sujeito do processo de construção da informação González Rey (2001).

Esse trabalho de aprofundamento se apoia em uma reflexão importante de Flick (2004) visto que os principais instrumentos do pesquisador são suas competências comunicativas. O pesquisador deve deixar o lugar de mero observador para se aprofundar na relação com o pesquisado, para compreendê-lo ao máximo.

O segundo instrumento, o complemento de frases, é apresentado por González Rey (2005). Segundo ele, este instrumento favorece à interpretação dos sentidos

subjetivos, uma vez que permite a abertura de um diálogo acerca das reflexões, tanto para o participante quanto para o pesquisador. A sua utilização permite a definição de indicadores que fundamentam hipóteses para a interpretação, legitimando as convergências de indicadores no decorrer da pesquisa. O instrumento consiste em uma série de frases incompletas as quais serão finalizadas pelo participante, da maneira que ele achar mais adequada. Exemplos:

*Gosto de...*

*Sonho em...*

*É importante...*

A resposta dada pelo participante, a forma que ele se expressa, o conteúdo levantado, tudo está intimamente ligado com a forma singular que ele compreende o mundo. González Rey (2005) cita um trecho do livro de Valdes (1981, pg. 12) no qual ele afirma que “uma redação sobre “como se é atualmente” supõe extrair de si mesmo pensamentos, sentimentos e condutas que o sujeito deverá estruturar, dando um sentido pessoal. Na realização desse esforço de estruturação, devem manifestar-se as tendências fundamentais do sujeito”.

A forma com que o complemento de frases será construído dependerá das entrevistas anteriores e da anamnese, adequando o instrumento às questões trazidas pelo participante, tornando-o parte do processo de construção da informação. Essa compreensão se apoia nas reflexões de Flick (2004), para quem o trabalho do pesquisador pode ser aprimorado por meio do envolvimento do pesquisado. Assim, da mesma forma que em sua construção, a reflexão gerada a partir do Complemento de Frases será realizada em conjunto com o participante, oportunidade na qual o pesquisador perguntará o que o participante quis dizer com cada resposta dada prosseguindo com um diálogo acerca das informações que começarem a ser levantadas.

## 4.2 – CENÁRIO DE PESQUISA

Afim de que os participantes da pesquisa tomem parte ativamente da pesquisa, sem restrições em seus diálogos e apresentando maior interesse na participação, estes serão voluntários. Os sujeitos serão convidados pessoalmente pelo pesquisador, indo este ao seu encontro em reuniões semanais ou mensais ocorridas entre o grupo.

A pesquisa, por seu caráter pessoal, necessita de que os participantes estejam dispostos a dialogar sobre a sua construção subjetiva em relação ao *videogame*. Também se conversará a respeito dos preconceitos que os jogadores sofrem ao apresentar, de alguma forma, seu interesse por videogames.

A pesquisa deverá acontecer em locais nos quais os jogadores se sintam a vontade podendo ser locais escolhidos pelos participantes. O cenário de pesquisa tem como característica promover o envolvimento dos participantes e o desenvolvimento na pesquisa, facilitando assim a relação e comunicação entre pesquisador e participantes, mediante clima de comunicação e de participação (González Rey, 2005).

## **5 - PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE INFORMAÇÃO**

O ato de pesquisar os fenômenos em seus contextos naturais, respeitados o rigor dos procedimentos de pesquisa, o compromisso de construção do conhecimento científico, a ética da prática profissional e a responsabilidade social, exige um processo de criação e adequação de uma metodologia de pesquisa apropriada.

Buscou-se na pesquisa trazer uma ação reflexiva sobre como as aprendizagens dos jogos eletrônicos e do dia-a-dia se correlacionam, assim como a importância de se discutir esta relação dialética entre as novas formas de aprendizagem por meio de ferramentas tecnológicas, em especial os videogames.

### **Sujeito**

Participou desta pesquisa um sujeito do sexo masculino, de 22 anos, joga vídeo game desde os 8 anos de idade, e atualmente está cursando ensino superior. Abaixo uma descrição mais detalhada sobre o sujeito:

#### **Lan** (nome fictício)

**Lan** é um rapaz de 22 anos, bastante sereno e muito comunicativo. Seu modo de interagir é nitidamente marcado pelo constante sorriso e bom humor durante as entrevistas.

Solteiro, não possui filhos. Fala que a família e amigos servem-lhe como apoio. Na maior parte do tempo, está com os amigos em encontros de vídeo games ou animes (desenhos japoneses) e é sempre muito tranquilo e extrovertido. Diz que adora fazer coisas engraçadas para as pessoas. Começou a jogar vídeo games com 8 anos de idade, o primo jogava com ele e ambos discutiam um pouco sobre alguns jogos, mas foi com



10 anos que ele veio, de fato, a entrar no mundo dos jogos eletrônicos e a ter maior noção sobre os estilos de jogo.

Sempre pedia para a mãe comprar os jogos ou então tentava trocar com alguns amigos. Houve momentos em que sua mãe precisava falar que iria tirar o videogame, caso ele não fosse estudar.

- (1) Nunca deixei de jogar, mas também não ficava jogando freneticamente, só quando era algum jogo mais interessante. Minha mãe ficava preocupada, mas quando ela via o boletim se sentia mais aliviada, eu até tentava aprender inglês com alguns jogos.

Com o passar do tempo, **Lan** foi buscando mais informações sobre os videogames e o mundo eletrônico. Começou a ler revistas de vídeo game, por já gostar de ler outros tipos de revistas e livros, conseguiu juntar duas coisas que gostava de fazer e, com isso, foi aprendendo cada vez mais.

- (2) Em minha casa sempre fomos muito de ler e quando comecei a jogar vídeo game, fui buscando mais informações em revistas e aos poucos fui tentando aprender inglês para poder jogar melhor, meu pai ou algum amigo me ajudava em alguns momentos quando eu não entendia alguma frase.

Disse que, quando se sentia estressado, buscava jogar um pouco pra passar o tempo e se acalmar, relaxar da rotina da escola. Sempre que possível jogava junto com um amigo para facilitar a compreensão com relação ao jogo e a língua utilizada (inglesa). Buscava, em alguns momentos, compartilhar o “*save data*” (memória do jogo) com o amigo e ambos se concentravam para terminar juntos. A ação de jogar é voluntária pelo sujeito, todos os jogos possuem um objetivo primário, seja terminá-lo no menor tempo, com a maior pontuação ou jogar em “*loop*” (repetidamente ou infinitamente) até que o jogador perca todas as vidas. É interessante notar, com base na fala do sujeito, que existe a possibilidade do jogador criar seus próprios objetivos ou metas em determinados jogos, seja jogar em dupla, seja jogar utilizando o menor número de “*skills*” (habilidades) do personagem ou inúmeras formas de desafios.

Com isso vemos que o ato de jogar gera novos sentidos subjetivos que servem como facilitadores de processos individuais ou sociais da pessoa, como por exemplo a possibilidade de superar uma meta imposta pelo próprio jogador e que quando finalizada, possibilita um sentimento de gratificação e auto-confiança em suas habilidades.

Por ser muito extrovertido, acabava fazendo amizades facilmente e tentava estudar, brincar e jogar com aos amigos que ia fazendo na rua e na escola que frequentava, mesmo quando sua mãe reclava que, às vezes, ele parecia dar pouca importância aos estudos. **Lan** comentou que nunca deixou de estudar para se divertir.

- (3) Sempre gostei de estudar mesmo as matérias mais chatinhas, mas às vezes minha mãe se preocupava demais com isso, achando que eu não me dedicava o suficiente e que ela se importava com o meu futuro.

Com o passar do tempo os jogos foram ficando cada vez mais complexos e trazendo personagens mais marcantes e com características mais visíveis. A partir disso, é possível perceber a simulação de determinadas situações e o processo de algumas formas de sentido subjetivo guiado por emoções vivenciadas nos jogos eletrônicos. A simulação dessas emoções pelos jogos é vista de forma segura, pois permite ao sujeito escolher a melhor resposta para aquele momento e depois voltar, na mesma situação, e responder de outra forma, similar ao processo de leitura, em que temos uma percepção diferente da história de acordo com o nosso momento psíquico.

- (4) Lembro de uma vez em que um dos personagens da trama traiu o grupo e isso me deixou completamente irritado e chateado, pois eu não gosto de pessoas desleais e aqui me fez pensar o quanto eu estou vulnerável com relação à confiança que tenho nas pessoas.

Para alguns jogadores, como no caso de **Lan**, os sentimentos e emoções vividas dentro dos jogos são tão reais quanto as que vivemos fora da tela. A segurança passada pelo jogo permite a geração de significados a partir do sentido emocionalmente, que nos levam a refletir sobre outras decisões que podemos tomar, quando o jogo nos permite estas escolhas. Mesmo quando o jogo traz inúmeras regras ou sequências lineares de eventos, é possível vivenciar situações e emoções de luto, tristeza, raiva, alegria, superação e, em alguns momentos, a própria construção de uma relação entre dois personagens e ver como eles também, dentro do jogo, resignificam alguns elementos da própria relação.

A possibilidade de presenciar estes momentos dentro do jogo é potencialmente positiva para o cotidiano, pois traz consigo um processo de amadurecimento do próprio sujeito, no qual ele pode presenciar alguma situação similar e, ao lembrar de momentos do jogo, saberá escolher a melhor opção para aquela ocasião, de uma forma mais rápida e eficaz.

- (5) Uma vez estava estudando para uma prova do ensino médio e lembro que naquele momento eu queria jogar um jogo que tinha ganhado de presente no aniversário, mas não podia jogar devido à prova que iria ter na semana. Resolvi tornar o estudo um pouco mais interessante e imaginar que eu estava em alguma aventura de um livro que estava lendo e coloquei alguns elementos dos jogos, imaginando que cada exercício que eu fazia, era como se fosse um monstro novo que eu derrotava e ganhava mais experiência para no final conseguir derrotar o chefe, a prova.

É possível notar o quanto os jogos, hoje em dia, têm se tornado cada vez mais lúdicos e que eles servem, até certo ponto, como uma nova forma de aprendizagem. Essa constatação é válida, tanto para jogos exclusivamente voltados para educação quanto para jogos não tão específicos. Um exemplo é a série *Metal Gear Solid*<sup>12</sup> que traz uma temática de guerra e elementos sobre experiências genéticas ocorridas nos períodos das grandes guerras. É evidente que não trazem a exatidão de um livro de história e que buscam fantasiar alguns elementos, mas, mesmo assim, em alguns fóruns

---

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://metalgearsolid.com/home>>. Acesso em 22 agosto. 2012

ou blogs, foram realizados debates com relação às ideias de uma genética do bem e mal e se é viável transplantar um membro do corpo para outra pessoa e aos poucos, geneticamente, ir tomando controle do novo corpo.

À primeira vista, esse tipo de reflexão, fantasiosa e utópica, parece não ter sentido para os que não jogaram a série, mas, para aqueles que acompanharam todos os jogos lançados, ela possui um significado que vai além do “jogar por jogar”. Existem outras séries que trazem várias temáticas e formas de abordá-las, podemos mencionar a série *Resident Evil*<sup>13</sup> que tem por temática de fundo um pré e pós-apocalipse zumbi, mas, quando se faz uma análise mais profunda sobre a série, vê-se o quanto esta faz menção às indústrias farmacêuticas e como estas indústrias conseguem controlar, juntamente ao governo, as situações em determinados territórios.

(6) Jogar é um tipo de lazer similar a ler um livro, na minha vida, ao menos. Você se transporta para a realidade fictícia e relaxa ao deixar as preocupações de lado um pouco.

Esta fala do sujeito mostra o quanto os jogos podem trazer benefícios para seus jogadores, são inúmeras as pesquisas que demonstram a eficácia dos jogos eletrônicos para a aquisição de habilidades motoras, cognitivas, visuais e artísticas. Cada jogo possui seu sistema de regras no qual o jogador opta por fazer parte deste novo mundo, as atitudes e emoções podem variar não só de sujeito para sujeito, mas também a partir do momento em que o jogo é jogado e da forma como ele movimenta, subjetivamente, o jogador.

---

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://residentevil.com.br/site/>>. Acesso em 22 agosto 2012

Existem aqueles que jogam de forma mais séria, voltada para a imersão direta do jogo, buscando analisar minuciosamente a história do jogo e como ela se forma. Acredita-se que os videogames possuem um efeito similar ao das metáforas, as pessoas compreendem a mensagem transmitida de uma forma que muda a cada vez que você a lê, exatamente como nos livros, variando de acordo com o envolvimento e momento emocional do sujeito.

Entretanto, é necessário avaliar os motivos pelos quais o jogador busca jogar videogames. Alguns jogadores não pensam em jogar para obter alguma reflexão, normalmente ela ocorre num nível mais inconsciente, similar ao de anedotas ou metáforas. É comum achar jogadores que utilizam o videogame apenas como forma de entretenimento, mesmo aqueles que jogam jogos violentos. Estas pessoas não estão, de fato, pensando sobre a violência vivenciada, mas, sim, no quando podem aliviar seu estresse diário de uma forma lúdica e não punitiva.

Perguntou-se ao participante se havia algum personagem com o qual ele se identificava e por qual motivo ele se sentia representado por aquele personagem:

(7) Me identifico pelo Kyle Hyde da série Hotel Dusk<sup>14</sup>, ele busca ouvir as pessoas, ajudá-las de uma forma a não ser muito intrometido na vida dos outros, é sempre na sua. Além do fato de que ele curte jazz.

Pode-se dizer que os jogos possuem um papel, relativamente, importante na vida do jogador de forma que, por meio do jogo, é possível ver quais as características físicas e emocionais que o jogador mais valoriza, seja com ações verbais ou corporais. De

---

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://www.hoteldusk.com/>>. Acesso em 13 setembro 2012

acordo com as pesquisas anteriormente citadas, é aceitável dizer que os jogos podem influenciar moral, educacional e emocionalmente, diante da vida do jogador dentro das limitações da sua forma de jogar e refletir sobre os acontecimentos dentro dos jogos e fora deles.

Acredita-se que a relação do mundo virtual (ciberespaço) com o mundo real (espaço físico) tem sofrido um processo híbrido, relativamente intenso, ao qual dá-se o nome de “Gameificação”. Esse processo se refere, em suma, a utilização de elementos dos jogos, tais como aspectos visuais, regras ou até mesmo sistemas de um jogo específico para tornar o ambiente real mais atraente e receptivo aos usuários. Comumente é usado para áreas mais específicas como empresas, escolas e hospitais. A gameificação já ocorre de outras formas como, por exemplo, sistemas de fidelidade, acumulação de pontos por fazer um número determinado de compras ou gastar determinado valor. A Gameificação não se trata, de fato, de algo realmente novo, mas que tem se tornado mais ativo e abrangente com a chegada dos jogos nas redes sociais e aparelhos eletrônicos como tablets, celulares e I-pads.

O processo de identidade, tanto dentro quanto fora do jogo, pode ser visto como algo que está em constante mutação. Em alguns jogos temos personagens que fazem reflexões sobre suas próprias atitudes, mesmo que isso não seja decidido pelo jogador, e, como o processo deles pode ser impactante para os jogadores que se permitem envolver na história, há ainda assim troca de valores. Temos também aqueles personagens que têm suas decisões tomadas por quem os controla, o que pode gerar um processo de ressignificação mais profundo dentro do sujeito, assim como emoções novas, num processo em que novos sentidos subjetivos que estão para além da representação do pesquisador acontecem influenciando formas de apreciar e sentir o mundo.

Fora do mundo virtual tem-se processos similares que podem gerar novos significados e emoções baseados em atitudes tomadas na mesma hora em que ocorre determinada situação. Este processo, porém, pode ocorrer num prazo mais longo, quando conversamos, lemos ou vemos algo que nos coloca em situação similar e permite uma nova forma de interagir com ela.

Antigamente a maioria dos jogos não tinha esta preocupação, devido às próprias limitações tecnológicas, mas hoje é possível ver como os jogos conseguem, de alguma forma, se atualizar e interagir quase que integralmente com o seu jogador. Uma das principais discussões que têm surgido no mundo dos jogos eletrônicos atualmente é o espaço feminino dentro dos jogos, assim como questões LGBT. É um espaço que vem sendo debatido aos poucos, mas tem ganhado visibilidade. Uma das principais discussões foi sobre a adição de uma seleção feminina no jogo FIFA 2013<sup>15</sup>, assim como a questão da customização ou caracterização de personagens no jogo permitindo maior e melhores opções sobre as vestimentas, acessórios e parte física do sexo feminino em jogos que permitem esta opção.

Perguntou-se ao pesquisado, durante a conversa, como ele se sentia com relação ao que as pessoas acham do fato dele ser gamer e o que elas já comentaram com ele. Uma das colocações feitas por ele foi com relação à família:

(8) Bem, minha mãe acha perda de tempo, diz que eu deveria estudar mais e me dedicar ao trabalho ou a buscar um [...] (risos) e que ficar gastando dinheiro com jogos não dá em nada. Mas ela nunca me proibiu ou recriminou por jogar

---

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2012/08/jogadores-pedem-pes-e-fifa-com-liga-de-futebol-feminino-ea-se-recusa.html>>. Acesso em 27 setembro 2012



videogame, às vezes ela gosta, porque isso me ajudou a ter mais amizades.

Atualmente, os gamers, ou jogadores de videogame não têm sofrido tanto preconceito quanto antigamente. Provavelmente isso se dá pelo fato de que os jogos eletrônicos têm ganhado maior visibilidade e importância no dia-a-dia das pessoas, seja por meio de consoles específicos ou de redes sociais e *sites* na *internet* que permitem a utilização de jogos em *flash* (*flashgames*), que são jogos de baixo custo, muitas vezes gratuitos, e que podem ser jogados de maneira rápida e simples e possivelmente pelo fato de que a cultura nerd tem ganhado maior valorização na atualidade, com seriados, livros e sites específicos para este tipo de público.

Na fala acima, vemos que a mãe do participante ainda tem a visão de os jogos são apenas para diversão e que possivelmente não trazem benefícios além do lazer. Esse tipo de visão é mais comum nas pessoas que cresceram na mesma época em que os jogos eletrônicos começaram a ganhar um espaço mercadológico maior, em meados dos anos 80. Por ser uma tecnologia nova para a época e por poucas pessoas terem acesso, alguns não tiveram interesse ou possibilidade de saber como funcionava de fato essa nova tecnologia. No período de 1995 até 2000, muitos jogos surgiram e, pouco a pouco, foram ficando cada vez mais complicados de se jogar para aqueles que não tinham costume, isso gerou um certo afastamento por parte dessas pessoas.

Novamente, perguntou-se como as pessoas percebiam o modo dele jogar, mas em relação aos amigos, ele comenta da seguinte forma:

- (9) A maioria não se incomoda, alguns jogam tanto quanto eu, sinceramente, eu fico feliz em poder jogar com eles. É

similar à sensação de estar num parque de diversões, eu me divirto muito, pois posso aliviar a tensão do dia ou conversar com eles enquanto jogo.

Nota-se, na fala de **Lan**, que, com os amigos, a situação muda, provavelmente por serem da mesma época e terem gostos similares, permitindo assim uma maior interação, diversão e até mesmo reflexão sobre o jogo ou assuntos relacionados ao cotidiano. O preconceito entre amigos, segundo outras falas do participante se restringe à questão de estilo de jogo: se são jogos de tiro, RPG (jogos de interpretação de personagem), puzzles (quebra-cabeça), aventura, ou outros estilos. O fato de se poder jogar tanto numa rede *on-line* quanto no mesmo espaço físico, permite muita reflexão e socialização, de formas diferentes, mas que podem ser tão imersivas ou até mais quanto as que vivemos cotidianamente.

- (10) É como uma realidade junto com outras pessoas que você sabe que existem e que compartilham de ideias parecidas ou até iguais às suas, é como ir para outra dimensão. Um lugar onde você pode relaxar e se divertir sozinho ou com pessoas desconhecidas, fazendo novas amizades.

**Lan** pontua que nunca sofreu, de fato, preconceito por ser jogador, mas que, no começo, algumas pessoas achavam estranho, e depois que começaram a jogar mudaram de ideia. Em geral, o participante traz muito a questão do jogo como forma de vivenciar novos mundos (dimensões) e que, a partir disso, é possível ter experiências diferentes do cotidiano ou que se relacionam com ele. Não é difícil ver jogadores que, depois de

um longo tempo de exposição aos meios tecnológicos, em geral videogames, passam a gerar reflexões sobre ações que tomam dentro do jogo e a forma como se relacionam com as pessoas ao redor.

## **Conclusão – Sujeito: Lan**

Para um sujeito que joga videogame desde os 8 anos, é possível dizer que ele absorveu muitas coisas com os jogos e mesmo que não jogue de forma realmente imersiva na maioria dos jogos, mas sim com a visão de entretenimento. **Lan** traz dados importantes em suas falas que mostram o quanto os jogos eletrônicos e as outras formas de tecnologia tais como televisão, computadores e livros podem impactar nossas vidas e sentidos subjetivos de uma forma que vai além de qualquer pesquisa e que sempre irá deixar margem a uma nova forma de refletir sobre a importância dessas tecnologias em nosso cotidiano.

O jeito como **Lan** se utiliza dos jogos, aproximando-se da mesma ideia dos livros, mostra o potencial que uma boa história de jogo pode ter e a partir disso quais reflexões podem ser elaboradas sobre a temática. Mesmo quando focaliza-se mais na ideia de entretenimento, diversão e puro lazer, não estamos desconectados das reflexões, sentimentos e emoções que ocorrem em nós e no jogo. Elas ocorrem de uma forma totalmente natural e híbrida, sua intensidade vai variar de jogador para jogador e de jogo para jogo e se transformar, como mostra o caso de **Lan** em importante fonte de imaginação e reflexão, processos essenciais ao desenvolvimento humano. É importante destacar que, para o participante, jogos que o fazem pensar e que trazem desafios maiores se tornam mais agradáveis de serem jogados. Isso porque o ajudam a passar o tempo de uma forma lúdica, trazendo um aprendizado cognitivo em paralelo.

## **6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho demonstra o quanto os jogos eletrônicos possuem uma potencialidade para gerar mudanças e como cada sujeito gera esse processo de mudança baseado em seu cotidiano. Uma questão interessante que se percebe é a dicotomia entre o que se chama de real e virtual, pois ao se falar em uma interação mútua, é errado separar um do outro, afinal eles estão coexistindo em um mesmo momento. O videogame pode ser usado como uma nova ferramenta para reflexão e aprendizado, desde que se tenha um objetivo para o seu uso. O sujeito acaba se tornando o principal responsável pelo sentido que dará ao uso do videogame.

O processo de identidade no jogo pode ocorrer baseado numa realidade do cotidiano da pessoa, como visto na entrevista, ou apenas como uma fantasia dela. Teoricamente estamos falando de quatro espaços: o real (ambiente físico), o virtual (ambiente do jogo), imaginário/simbólico (ambiente mental/imaginário) e o subjetivo que entendo como sendo aquele onde encontram-se os valores, as emoções, crenças e sentidos subjetivos gerados ao longo da história de vida do sujeito, estas quatro dimensões, se relacionam de forma recíproca, sem que um exclua a outra. Pelas conversas com outros jogadores percebe-se que nem sempre eles vão gerar personagens ou ações no jogo baseado em fantasias ou na sua realidade, mas sim numa relação entre os dois espaços.

É interessante notar o processo evolutivo dos jogos eletrônicos, onde no começo não se tinha possibilidade de escolha, ou seja, o sujeito estava sem controle daquele personagem, sendo forçado apenas a seguir uma linearidade sem muita possibilidade de gerar mudança no jogo. Hoje os jogos já dão controle e autonomia aos jogadores, possibilitando interações mais significativas com outros personagens e até mesmo mudando rumos da história. Esta amplitude de possibilidades pode ser percebida na

entrevista, quando o sujeito diz ficar mais satisfeito ao poder jogar com amigos e desfrutar dessas boas relações.

Outro ponto a ser ressaltado é a questão dos sentidos subjetivos gerados pelas pessoas nos jogos. Não é obrigatória essa produção de sentidos ou emoções a partir dos jogos, vai depender de como o jogador explora o jogo e qual o motivo dele jogar. Um jogador que joga apenas por prazer pode vir a captar algumas mensagens ao longo do jogo, mas elas podem não ter sentido algum para o seu cotidiano. A ideia de adaptar a mensagem ao próprio cotidiano ou vice-versa não é nova, ela pode ser vista tanto em livros quanto em filmes.

Assim como a questão das emoções geradas pelo jogo e trazidas para o jogo, a interação entre o sujeito e o personagem, somada a emoção do momento, facilita a identificação com aquela situação ou personagem, o uso de frases com maior entonação ou músicas adequadas, permite ao jogador vivenciar aquela situação do jogo de forma mais completa.

Acredita-se que, com o surgimento maior de pesquisas e tecnologias, aos poucos se poderá compreender o processo dialético entre jogador e jogo. Assim como em futuras pesquisas se poderá ter a possibilidade de saber como um *game design* ou criador de jogos, utiliza suas emoções e vivências para a criação do jogo e saber o que ele quer passar com aquele jogo e como um jogador capta esta mensagem.

Deixa-se em aberto também as possibilidades sócio educativas que os jogos podem oferecer, os considerados health/serius/edu/exer games, atualmente algumas pesquisas tem focado neste tipo de questão e tem mostrado resultados promissores, é importante ratificar que os jogos voltados para esse tipo de questão são específicos e infelizmente ainda não atraem muito os jogadores por fatores de desenvolvimento mas

as temáticas mostradas nesses jogos e nos que aqui foram citados, são de extrema importância para o aprendizado

Esta pesquisa buscou compreender o processo de jogar a partir de um jogador considerado casual e que joga visando mais à diversão do que aos conteúdos mais profundos dos jogos.

Não podemos desconsiderar que os jogos podem gerar aprendizagens novas, mas esse não é o único meio para ocorrência desse fenômeno. É possível aprender com músicas, livros, cinema, programas de televisão e de outras inúmeras formas. O processo de aprendizagem é contínuo e nunca estará ligado de forma exclusiva a uma única ferramenta.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn. (2003): “*Matar ou Morrer*” *Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos*. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 26ª Edição, Belo Horizonte/MG. P. 1- 14

\_\_\_\_\_. (2004): *Jogos eletrônicos e violência: um caleidoscópio de imagens*. Revista da FAEEDBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 13, n. 22, p. 241-474, jul./dez., p. 365 – 374

\_\_\_\_\_. (2006): *Jogos eletrônicos e violência – delineando novos espaços de catarse*. PSICOLOGIA & INFORMÁTICA Produções do III PSICOINFO e II JORNADA do NPPI 1ª edição, p. 72 – 82.

\_\_\_\_\_. (2007) *Gamers Brasileiros: Quem são e como jogam?*. Salvador: Edufba, v.1, p. 161 – 174.

ANDERSON, Craig A & DILL, Karen E. (2000): *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life* - Journal of Personality and Social Psychology, Vol. 78, No. 4, 772-790

BAUMAN, Zygmunt. (2001): *Modernidade líquida*; – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

\_\_\_\_\_. (2005) *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*; tradução, Carlos Alberto Medeiros. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed..

BECHHOFFER, F. (1974) *Current approaches to empirical research: Some central ideas*. In: Rex, J.: *Approaches to Sociology: An Introduction to Major Trends in British Sociology*. Londres: Routledge.

BOCK, A. M. B. e Gonçalves, M. G. M. (2005). Subjetividade: O Sujeito e a Dimensão Subjetiva dos Fatos. In Fernando Luiz González Rey (org). *Subjetividade, complexidade e pesquisa em psicologia*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.

FALCÃO, Thiago e RIBEIRO, José Carlos. (2009). *Mundos Virtuais e Identidade Social: Processos de Formação e Mediação através da Lógica do Jogo*. Revista Logos: Comunicação e Universidade, Volume 30, nº 1. Tecnologias da Comunicação e Subjetividades. Rio de Janeiro: UERJ.

FAVA, Fabrício. (2008): *Jogando com o ar: o sopro como instrumento de acessibilidade nos jogos eletrônicos* - SBC - Proceedings of SBGames'08: Game & Culture Track, Belo Horizonte - MG, November,. 10 – 12.

FERGUSON, Christopher J. (2007): *The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games* - Springer Science+Business Media, LLC

FLICK, U. (2004): *Uma introdução à pesquisa qualitativa*. Porto Alegre. Bookman.



GONZÁLEZ REY, F. (2001). *Pesquisa qualitativa em psicologia: caminhos e desafios*. São Paulo: Thonson/Pioneira.

\_\_\_\_\_. (2003). *Sujeito e Subjetividade*. São Paulo: Thonson/Pioneira.

\_\_\_\_\_. (2004). *Personalidade, saúde e modo de vida*. São Paulo: Thonson/Pioneira.

\_\_\_\_\_. (2005). *Pesquisa qualitativa e subjetividade: os processos de construção da informação*. São Paulo: Thonson/Pioneira.

\_\_\_\_\_. (2007). *Psicoterapia, subjetividade e pós-modernidade: uma aproximação histórico-cultural*. São Paulo: Thonson Learning.

HALL, S. (2000) *A identidade cultural na Pós-Modernidade*; tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: D P&A.

HUIZINGA, Johan. (2001). *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

KVALE, S. (1996). *Interviews: An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. Londres: Sage Publications.

MINAYO, M. C. e SANCHES, O. (1993). Quantitativo-Qualitativo: Oposição ou Complementaridade. Caderno Saúde Pública, Rio de Janeiro, v. 9. n. 3, julho/setembro.

MITJÁNS MARTINEZ, A. (2005) A Teoria da Subjetividade de González Rey: uma expressão do paradigma da complexidade na psicologia. In Fernando Luiz González Rey (org). *Subjetividade, complexidade e pesquisa em psicologia*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.

MORIN E, Le Moigne JL. (2000). A inteligência da complexidade. São Paulo (SP): Fundação Peirópolis.

NEUBERN, M. S. (2005). A subjetividade como Noção Fundamental do Novo Paradigma: Breve Ensaio. In Fernando Luiz González Rey (org). *Subjetividade, complexidade e pesquisa em psicologia*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.

NICHOLAS L. CARNAGEY ,Craig A. ANDERSON, Brad J. BUSHMAN. (2007): *The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence* - Journal of Experimental Social Psychology 43 , 489–496

SATO, Adriana K. (2007). *O caráter Interpretativo da Representação de Personagem no Videogame*. Universidade Anhembi Morumbi, Design de Games, Brasil.

SAVE, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. (2008): *Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios*. Novas Tecnologias na Educação, V. 6 Nº 2.

SPEROTTO, Rosária I. (2008) *Os jogos eletrônicos: Dispositivos de constituição de subjetividades e de aprendizagens no contemporâneo* – Faculdade de Educação. Universidade Federal de Pelotas. Pelotas.

TORRES, Ana. ZAGALO, Nelson. (2007): *Videojogos: um novo meio de entretenimento de idosos?* - Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação 6 - 8 Setembro 2007, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho).

TOURAINÉ. A. (2006): *Um novo paradigma: para compreender o mundo de hoje*. Petrópolis: vozes.

## **ANEXOS**

## **ANEXO I – Modelo de Complementação de Frases**

<b>1. Eu quero saber</b>
<b>2. O tempo mais feliz</b>
<b>3. Eu gosto</b>
<b>4. O jogo em minha vida</b>
<b>5. Felizmente</b>
<b>6. Meus amigos</b>
<b>7. Meus jogos</b>
<b>8. Amo</b>
<b>9. Eu pretendo</b>
<b>10. Infelizmente</b>
<b>11. Meu pai</b>
<b>12. Me sinto melhor</b>
<b>13. Não gosto</b>
<b>14. Eu sei</b>
<b>15. Eu sinto vontade de</b>
<b>16. Minha mãe</b>
<b>17. Não quero</b>
<b>18. O dia mais feliz</b>
<b>19. Meu maior problema foi</b>
<b>20. Eu sou</b>
<b>21. Às vezes</b>
<b>22. Quando tenho duvidas</b>

<b>23. Minha maior solução foi</b>
<b>24. Quando leio</b>
<b>25. Normalmente penso</b>
<b>26. Gosto de lugares</b>
<b>27. Hoje</b>
<b>28. Imagino</b>
<b>29. No futuro</b>
<b>30. Meus irmãos</b>
<b>31. Jogar é</b>
<b>32. Se eu pudesse</b>
<b>33. Meu trabalho</b>
<b>34. É importante</b>
<b>35. Não quero saber</b>
<b>36. Meu primeiro jogo</b>
<b>37. Nem sempre</b>
<b>38. Cinema</b>
<b>39. Sinto falta de</b>
<b>40. O mais valioso</b>
<b>41. Jogo sempre que</b>
<b>42. Posso melhorar</b>
<b>43. Minha maior esperança</b>
<b>44. Jogar mostra</b>
<b>45. Quando estou com amigos</b>
<b>46. A musica</b>

<b>47. Na atividade física</b>
<b>48. Felizmente</b>
<b>49. Quando estou só</b>
<b>50. Minha maior surpresa</b>

## ANEXO II – Ficha de Anamnese

Pesquisador:	Data:
Local:	
Nome:	
Idade:	Escolaridade:
Profissão:	
Estado Civil:	
1- Quando começou a jogar videogames? Por quê?	
2- Com qual frequência você joga?	
3- O que você sente ao jogar? Como esses sentimentos fazem parte da sua vida fora do jogo?	
4- Qual jogo você mais gosta? Por quê?	



5- Qual o seu estilo de jogo favorito? Por quê?
6- Como o jogo faz parte da sua vida? Qual o significado de jogar para você?
7- Existe algum tipo de personagem ou historia de jogo com o qual você se identifique? Por qual motivo?
8- Como você percebe a relação entre o que aprende no jogo e na vida?

9- Os jogos influenciam algo em sua vida? Como? Por quê? De exemplos.
10- Alguma informação que você ache relevante para a pesquisa?

### ANEXO III – Ficha de Complementação de Frases

#### Lan

1. <b>Eu quero saber</b> administrar melhor o meu tempo livre.
2. <b>O tempo mais feliz</b> é aquele bem aproveitado.
3. <b>Eu gosto</b> de alcançar os meus objetivos.
4. <b>O jogo em minha vida</b> representa o meu lazer em grande parte.
5. <b>Felizmente</b> tenho uma família saudável.
6. <b>Meus amigos</b> estão sempre comigo.
7. <b>Meus jogos</b> costumam ser finalizados antes do próximo ser iniciado.
8. <b>Amo</b> doces.
9. <b>Eu pretendo</b> ter muito dinheiro.
10. <b>Infelizmente</b> ainda não terminei a minha monografia.
11. <b>Meu pai</b> me ensinou grandes coisas da vida.
12. <b>Me sinto</b> melhor no frio.
13. <b>Não gosto</b> de calor.
14. <b>Eu sei</b> falar inglês fluentemente.
15. <b>Eu sinto</b> vontade de aprender muitas outras linguas.
16. <b>Minha mãe</b> representa a minha vida.
17. <b>Não quero</b> ter uma vida cheia de dívidas.
18. <b>O dia mais feliz</b> é aquele vivido como planejado.
19. <b>Meu maior problema</b> foi a pressão exagerada de mim mesmo em cima da minha monografia.

<b>20. Eu sou feliz.</b>
<b>21. Às vezes</b> leio muita literatura.
<b>22. Quando tenho dúvidas</b> recorro a especialistas.
<b>23. Minha maior solução foi</b> estudar de verdade.
<b>24. Quando leio</b> eu imagino.
<b>25. Normalmente penso</b> nas bases da vida em sociedade e como ser melhor.
<b>26. Gosto de lugares</b> com bastante gente.
<b>27. Hoje</b> estudei e joguei video games.
<b>28. Imagino</b> como será o amanhã.
<b>29. No futuro</b> terei um lar próprio e confortável.
<b>30. Meus irmãos</b> são os meus amigos.
<b>31. Jogar</b> é um ótimo meio de sair da realidade muitas vezes dura.
<b>32. Se eu pudesse</b> eu faria várias graduações em pouco tempo.
<b>33. Meu trabalho</b> é o que me permite ter lazer em paz.
<b>34. É importante</b> pensar nos rumos da sua própria vida.
<b>35. Não quero saber</b> de drogas.
<b>36. Meu primeiro jogo</b> foi super mario world.
<b>37. Nem sempre</b> o que queremos é o que deve acontecer.
<b>38. Cinema</b> é romântico.
<b>39. Sinto falta de</b> ser uma criança livre.
<b>40. O mais valioso</b> é ver a família feliz.
<b>41. Jogo sempre que</b> estou livre em casa.
<b>42. Posso melhorar</b> estudando mais.
<b>43. Minha maior esperança</b> é alcançar sucesso na vida financeira e amorosa.

<b>44. Jogar mostra</b> que você gosta de trabalhar o cérebro.
<b>45. Quando estou com amigos</b> gosto de me divertir.
<b>46. A musica</b> tem um poder único.
<b>47. Na atividade física</b> se encontra a saúde e disposição para tudo.
<b>48. Felizmente</b> não tenho problemas com ninguém.
<b>49. Quando estou só</b> eu leio.
<b>50. Minha maior surpresa</b> foi saber que as coisas vão bem melhor do que esperava.

## **ANEXO IV – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

**Nome da pesquisa:** A subjetividade e o significados dos jogos para gamers

**Pesquisador:** Rafael Dotto Bianco

**Orientador:** Fernando González Rey

Senhor(a)\_\_\_\_\_

Estou realizando uma pesquisa para conclusão do curso de Graduação de Psicologia no UniCEUB e gostaria de convidá-lo(a) para participar da minha pesquisa, que será desenvolvida em reuniões locais a combinar com os sujeitos participantes.

O objetivo desta pesquisa é conversar sobre as experiências que você teve com os jogos eletrônicos, como o senhor(a) percebe o jogo e sua relação com o cotidiano.

Pelo tipo de pesquisa, informo que não haverá procedimento que causa desconforto ou riscos ao participante. Será um momento para conversar, pois sabemos que muitas pessoas não se sentem a vontade para falar sobre alguns aspectos pessoais. O orientador desse estudo é o Profº Fernando González Rey.

Informo que sua participação será totalmente voluntária e que você não será obrigado a fornecer informações que não queira, podendo desistir de participar dessa pesquisa a qualquer momento, sem nenhum prejuízo. Esta pesquisa poderá vir a ser publicada, sendo que todas as informações que possam identifica-lo(a) serão omitidas.

Com este trabalho pretendo conhecer melhor os processos de significação a partir dos jogos eletrônicos, o que poderá trazer ao senhor(a) uma maior clareza de como o jogo se relaciona com o seu cotidiano.

Para que eu possa realizar esse trabalho, preciso do seu consentimento de participação nessa pesquisa.

Caso haja dúvidas, estou à disposição do(a) senhor(a) pelo telefone: (61) 8531-2561; e-mail: [rafael\\_bianko@hotmail.com](mailto:rafael_bianko@hotmail.com). Quaisquer reclamações o(a) senhor(a) deverá entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa pelo telefone: (19) 3343-6777.

DESDE JÁ AGRADEÇO À COLABORAÇÃO

Atenciosamente,

Pesquisador(a) Responsável.

Após ter tomado conhecimento dos objetivos e procedimentos desta pesquisa::

Eu, \_\_\_\_\_ (nome completo do participante da pesquisa), \_\_\_\_\_ (idade), \_\_\_\_\_ (RG), aceito participar do estudo realizado pelo pesquisador (Rafael Dotto Bianco). Estou ciente que a minha participação será totalmente voluntária e que poderá ser interrompida a qualquer momento, sem nenhum prejuízo a mim. Eu recebi uma cópia deste termo e a possibilidade de poder lê-lo.